



# FÉLIX-ANTOINE DÉSY

GAME DESIGNER

Montréal, QC 

514 961-2034 

felixantoinedesy@gmail.com 

[LinkedIn](#) 

## LOGICIELS



## COMPÉTENCES TECHNIQUES

- Blueprints
- Animation blueprints
- Environment Query System
- Behavior Trees
- Sound Design
- VFX

## COMPÉTENCES PERSONNELLES

- Leadership
- Esprit critique
- Autonome
- Bonne communication
- Bilingue

## INTÉRÊTS

- Jeux vidéo
- Composition musicale
- Sound Design
- Escalade
- Sports d'hiver

## PROFIL

Game Designer polyvalent et passionné, je suis motivé par les projets collaboratifs demandant créativité et dévouement, et suis toujours en quête de repousser les limites de l'expérience joueur.

## EXPÉRIENCES EN DÉVELOPPEMENT DE JEUX

### ***The Hollow Gate*** - Third Person Soulslike - UE5 (Juillet 2025)

- Développement d'un niveau à monde ouvert avec points d'intérêts variés
- Conception d'un système de combat engageant
- Mise en place d'un système de progression à la Dark Souls
- Création d'IA adaptatives aux comportements du joueur utilisant un système de tokens

### ***Shards of Solace*** - Third Person Roguelike - UE5 (Juin 2025)

- Conception 3C pour une jouabilité combinant combat au corps-à-corps et armes à distances
- Implémentation d'une caméra dynamique et flexible s'adaptant aux actions du joueur
- Réalisation d'un système modulaire d'items offrant une grande profondeur ainsi qu'un fort potentiel de rejouabilité
- Création d'ennemis aux comportements variés et engageants incluant un boss final

### ***Mental Load*** - Isometric Tower Defense - UE5 (Avril 2025)

- Gagnant du premier prix (*EJVM Spring Jam 2025*)
- Développement de plusieurs tours aux comportements variés et optimisés à la jouabilité unique du jeu
- Conception d'un système de progression aléatoire et incrémentaire

## AUTRES EXPÉRIENCES PERTINENTES

- Diplôme en Level et Game Design → *EJVM* (2024-2025)
- Directeur des Opérations → *Studio Solution* (2021-2024)
- Baccalauréat en composition et en interprétation de la musique jazz → *UdeM* (2018-2021)